熱いGIGをすべて見せる『ギルティギア』スペシャルファンブック!
GUILTYGEAR MAGAZINE
1st GIG
豪華作家陣による
イラストを多数収録!
いとうのいぢ／獅子猿／美和美和／三輪士郎／エナミカツミ／左／竹浪秀行／日野慎之介
シヒラ竜也／うなじ(Unaji-MIR)／みさくらなんこつ／今井神／犬威赤彦／スエカネクミコ
こうたろ／Wolfina／ヒライユキオ／ケロケロ斉藤／せんのあき／結川カズノ／広江礼威
石渡太輔特製
イラストによるソル&メイ!
特製マウスパッド2種付き!
ゲーマガ × アークシステムワークス連載企画
「ギルティギアギグ」
描き下ろしイラスト&
石渡の小部屋を完全収録!

GUILTY GEAR XX SLASH for PLAYSTATION2

描き下ろしイラスト ▼ いとうのいぢ

描き下ろしイラスト ▼ 獅子猿

GUILTY GEAR XX SLASH
for PLAYSTATION2

描き下ろしイラスト ▼美和美和 ▼三輪士郎

描き下ろしイラスト ▼竹浪秀行 ▼日野慎之介

GUILTY GEAR XX SLASH
for PLAYSTATION2
描き下ろしイラスト
▼シヒラ竜也
▼うなじ(Unaji-MIR)
骨筋

GUILTY GEAR XX ACORE for PLAYSTATION2

描き下ろしイラスト ▼ 犬威赤彦

GUILTY GEAR XX ΛCORE
for PLAYSTATION2
描き下ろしイラスト
▼こうたろ

GUILTY GEAR XX ΛCORE for PLAYSTATION2

描き下ろしイラスト ▼みさくらなんこつ ▼今井神

完全保存版

すべての「ギルティギア」ファンに贈る
ゲーマガ超人気連載を丸ごと収録!!

GUILTY GEAR GIG

ゲーマガ2006年10月号〜2007年10月号

アークシステムワークス×ゲーマガ
「ギルティギアギグ」とは!?

「ギルティギアギグ」とは、ソフトバンククリエイティブ(株)発行のゲーム専門誌「ゲーマガ」誌上にて、2006年6月号から掲載されているアークシステムワークス公認ファンページ。メーカーオフィシャルのイラストや情報が満載。2007年10月号以降も好評連載中!!

ゲーマガ本誌の連載ページがこちら。右の3つのコーナーでホットな情報をお届け!!

CONTENTS #1
スタッフ描き下ろしイラスト

グラフィックスタッフによる「ギルティギア」独占描き下ろしイラストを毎号掲載!! ファンページの目玉コーナー。

CONTENTS #2
ゼネラルディレクター石渡の小部屋

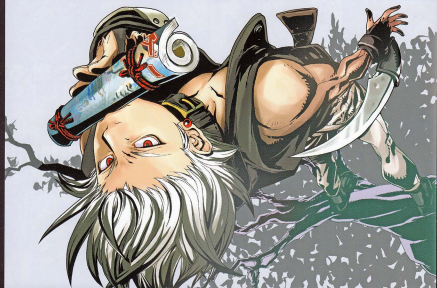
ゼネラルディレクター
石渡の小部屋
質問・疑問に何でもお答え!!
GUILTYGEAR2

「ギルティギア」の生みの親にしてシリーズのゼネラルディレクターを務める石渡太輔氏が、近況報告(妄想&苦悩含む)をつづるコラム。現在は「ギルティギア2」のマル秘情報をお届け!

CONTENTS #3
やり手広報・村松 PRESENTS イメージアップ大作戦

名物広報・村松氏がスタッフの私物(驚きのレアアイテム多数!!)を問答無用で徴収し、ゲーマガ読者に提供するプレゼントコーナー。

ATTENTION!!

「イメージアップ大作戦」はプレゼント受付が終了していますので、本書では未収録となっています。あらかじめご了承ください。

アークシステムワークス
加藤氏

忍を極める秘伝の書はゲーマガ!?

はじめまして、アークシステムワークスのデザイナー加藤と申します。会社の片隅で猫画像を見てほくそえむという激務をこなしている私ですが、このような企画でイラストを描かせて頂いて至極恐縮であります。今回はチップがモチーフですが、出来映えはいかがでしょうか？ 仕事的にはチップとあまり縁がなかったこともあって、あえて挑戦してみました。なんとなく新しい忍術書を買って勇み足で帰宅中のチップですが、なぜか忍術書とゲーマガを間違えて買って帰っている……という図です。う〜ん、描いてみると意外と難しいキャラですね。どこか抜けているけどカッコイイという雰囲気が表現しづらかったです。これからも皆さんに気に入ってもらえる作品を作りたいと思いますので、応援よろしくお願いします。（加藤）

2006 OCTOBER

ゼネラルディレクター

石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

「石渡の小部屋」への意気込みについて

――さて、石渡さんには「石渡の小部屋」という当コーナーで今後いろいろと語っていただくわけですが、どんなコーナーにしたいとお考えですか?

石渡　いや、それはもうファンの方が喜んでくれるのでしたらなんでもしますよ!　そうですね……できるだけファンとのコミュニケーションを大事にしていきたいので、シリーズに関する質問でも石渡個人に関する質問でもなんでも OK です。

――むしろ「俺の話を聞け」みたいなコーナーでも読者的には大丈夫だと思いますけど（笑）。

石渡　いえいえ、そんなめっそうもない。おもしろくなるかどうか自信はありませんが、毎号 2 〜 3 つぐらいファンの方とやりとりができればいいなと思っています。自分も昔、ゲーム雑誌とかのイラストコーナーに応募している時代があったんですよ。イラストコーナーの担当の方がコメントを添えてくれるので、それこそ一生懸命ハガキを送りましたね。もちろんページの都合があるので、掲載されるハガキや質問は限られてくるのでしょうけど、送られてきたものはちゃんと目を通しますよ。

――それはうれしいですね。では、せっかくですから自由参加型の企画にしましょう!

石渡　実現可能かどうかは別にして、楽器ができるユーザーさんとセッションとかできるとおもしろいかも。「ギルティギア ゼクス」のころ、バンドをあきらめきれなくて“バンドやろうぜ!”みたいなホームページを見てたこともあったりしたので（笑）。それに、このコーナーを通じてほかのゲームクリエイターの方とお会いできたらうれしいです。別に「前々からお前のことが気に入らなかったんだよ」でもいいので……。ご連絡お待ちしております。

今日も元気

?

本当の主人公は俺……かもしれない byアクセル

こんにちは。アークシステムワークス雑用廃人・森です。僕はこのシリーズにかなり長く関わっていますが、個人的意見として裏の主人公はアクセルなんだと勝手に思っとります。いろいろな時代に存在して、いろんな角度から物事に巻き込まれていて、実は全部知っているのでは……と、ミステリアスな部分がとても魅力的に感じてしまうキャラクターです。でも、描くのははじめてかも。つーか、コンテはおろかドットすら打ったことないし……。ということで、今回この場を借りて絵を描かせていただきました。アーケードの新作「ギルティギア イグゼクス アクセントコア」も稼働に向けスタッフ一同頑張っていますので、こちらもよろしくお願いします。

アークシステムワークス
森氏

2006 NOVEMBER

ゼネラルディレクター 石渡の小部屋

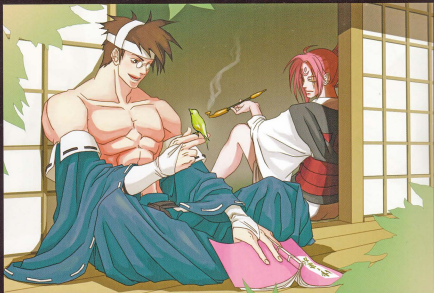
とりあえず近況など……

少し前の話ですが、「OBLIVION」という海外の PC 版ロールプレイングゲームにハマってしまいました。TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）をそのまま具現化したような、僕にとって夢のようなゲームです。自由度、ビジュアル、クオリティ、どれも『究極』の名を冠するに値する作品ですが、日本語版は出ていません（※注：2006 年 10 月時点）。残念。技術、規模において膨張の一途をたどるゲーム業界。気になります。

川のほとりで佇む石渡氏。意外と似合ってます。

質問・疑問に何でもお答え!!

石渡氏のゲームの好み

「OBLIVION（※正しくは The Elder Scrolls IV:OBLIVION)」に代表されるとおり、石渡氏はかなりの洋ゲー好き。机の上には、PC 版の海外ゲームが多数積まれているとのこと。なかでもお気に入りのジャンルはリアルタイム・ストラテジーと呼ばれるジャンルで、それらで得たアイデアなどが新作「ギルティギア 2」に多数フィードバックされているようだ。なお、「OBLIVION」日本語版は、2007 年 8 月にスパイクから Xbox 360 用タイトルとしてリリースされている。氏が絶賛する自由度の高いゲーム性と世界観に触れてみるのもいいだろう。

アークシステムワークス
津崎氏

描き手魂を揺さぶるのはジャパニーズだから?

はじめまして。アークシステムワークスのグラフィッカー津崎です。入社1年目のペーペーにこのような機会を恵んでくださったみなさまに感謝します。緊張と興奮で、おもわず目鼻口から各種体液があふれだしそうな勢いです。開発スタッフいわく、私は闇慈のグラフィックを描いているときが一番楽しそうに見えるらしく(自覚はしています)、せっかくなのでジャパニーズの2人を描かせていただきました。闇慈はこの季節は寒そうですね〜。まだまだ半人前(ですらないような)の自分ですが、先輩方のようにいっぱしの"プロ"のグラフィッカーを目指して奮闘中です! うおぉぉおおーっ!!

2006 DECEMBER

ゼネラルディレクター
石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

独り言:ゲームに望むものは?

ご機嫌麗しゅう。めっきり陽光の恩恵が薄くなってまいりましたね。近頃はゾンビが超湧いてくるゲームにはまって忙殺されている石渡です。突然ですが、次世代機の情報も充実してきた昨今、みなさんはどんなことをビデオゲームに望みますか? プラットホームの性能が上がれば、それに応じて実現可能なルールや表現も増えるわけで、私もいろいろと可能性を考えております。とはいいつつ、先日仲間内で催されたボードゲーム大会で無駄にエキサイティングし、楽しい時間を過ごすという一点においてはなんと安上がりなんだろうと大ショックを受けてしまいました。無論ビデオゲームには、ジャンル、ドラマ、表現、再現性、リアクションといった点において、野外遊戯やアナログなゲームとは比較にならないエンターテインメント性が期待できるので土俵が違うかもしれませんが、余暇に費やせる時間は誰しも同じです。みなさんにビデオゲームで遊んでもらうためには、何が求められるのでしょう? 頭の痛い話です。

某ゾンビゲームを遊びすぎて黒幕に両断される石渡氏(ウソ)。

高度5000フィートのメリー・クリスマス!!

クリスマス〜らららクリスマス〜るるるクリスマス〜。ごめんなさい。別にクリスマスには何の予定もないアークシステムワークス最古参グラフィッカーの井上巧と申します。せめて絵ぐらいは幸せなカットをと、タイムリーなイラストを描かせていただきました（そう言えって広報が……）。ま〜予定も相手もいないのは確かですしね、心も寒いし財布も寒い！ 金か！？ やっぱり世の中金なのか！？ 俺に金がないのが悪いのか！？ 貧乏は悪か！？ はわわ。つい取り乱してしまいました。というわけで幸せな未来を俺にください……お願い……しま……す。あ〜あ、どっかに幸せ落ちてないかなぁ。

ド○ム

アークシステムワークス
井上氏

2007 JANUARY

質問・疑問に何でもお答え!!

ゼネラルディレクター

石渡の小部屋

緊急企画：正しい日本語のあり方を考えてみる

僕は日ごろから変な言葉やイメージを考えるのが好きです。最近のお気に入りは『二階建て戦車』や『カリスマ浪人生』といったところでしょうか。まったくテキトーなイントロで恐縮ですが、最近とみに言葉の乱れ、文化の乱れなどが取り沙汰されています。きっと品位や美点を失う事なかれという憂いから来るのでしょう。しかしながら、外来語や流行り言葉はともかく、まったくもって正しい日本語なのに、どこかおかしい言葉はないものかと天の邪鬼に考えてみるのが真の企画マンとして正しい姿かと思ってみたりして。そこで今回は、日本語としては正しいけど、そんな言い回しは使ったことねぇよ……っていうか使うか？ 的な言葉を考えてみました。ではさっそく……『座りそこねる』。いかがでしたでしょうか。この企画に興味を持った方は、ぜひ「使わない美しい日本語」係までにお便りをください（ギルティギアもアークシステムワークスも関係ないネタですいません）。

アークシステムワークスのそばにあるカフェでチーズケーキをもの凄い勢いでかっ込む…もといほおばる石渡氏。ワイルドな風貌に似合わず実は甘党さんなのでしょうか？

アークシステムワークス
向氏

2007年も「ギルティギア」が大ヒットしますよ〜に!!

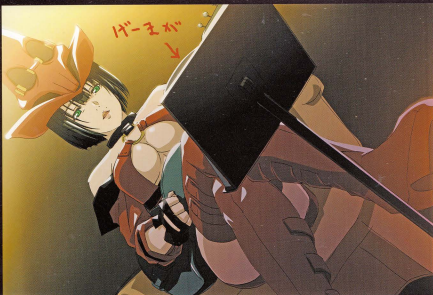
あけましておめでとうございます！　はじめまして。デザイナーの向と申します。今回のテーマはずばり"お正月"！　は　い、何のヒネリもないですね。ブリジットからの新年のごあいさつって感じです。最初はボチョムキンを描くつもりだったのですが、「新年早々ボチョムキンはねぇだろ〜」と止められてしまいました。……チッ。ここでちょっと宣伝を。みんな、最新作「ギルティギア イグゼクス アクセントコア」はもうプレイしてくれたかな？ このゲーマガが出る頃には稼働していると思うので、ぜひプレイしてみてください！ 自分もエンディングをいくつか担当しています。ぜひスキップせずに見てやってください。それではみなさま、今年もアークシステムワークスをよろしくお願いします！

ゼネラルディレクター 石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

お題：気になる次世代機は？

PS3・Wii・Xbox 360と、いよいよ次世代機が揃い踏みといったところですね。で、僕の結論はニンテンドーDSの圧勝。半分本気の冗談はさておき、関心はもっぱらWiiの動向。技術的進化を遂げたPS3とXbox 360、遊びの可能性を模索したWiiと二分化したときに、前者は『一昔前のゲームの主人公がシリーズを重ねるたびに肩パッドの枚数が増えていく』的なノリを禁じえませんが、ユーザーのニーズは安定している。後者は意外性はあるものの、リスクを背負いながら開拓を続けなければいけない。PS3やXbox 360はリソースを顧みなければいろいろできそうですが、漫画が『絵がきれい＝おもしろい』ではないのと同じように、マシンパワーがゲームの楽しさを決めるわけではありません。ここでWiiの人気が高まるようであれば、ビデオゲームの文化がより深みを増すと僕自身は考えているんですけどね。結局は遊び手のニーズ次第ですが、もしかするとビデオゲームは、『ならでは』を模索していくうちに遊びの原点に回帰していくかもしれません。

スタジオにて楽曲製作の真っただ中!! 石渡氏のこだわりが伝わってきます。

ゲーマガを読めば作曲のインスピレーションが湧きまくり!?

どうもはじめまして。アークシステムワークスでグラフィッカーをやっている木村と申します。まだまだ新参者ですが、こうして誌面でイラストを描かせていただいて大変恐縮しております。今まで「ギルティギア」は、PS2版「GGXXS」とDS版「GGDS」のエンディングを数点描かせてもらいましたが、普段は別のチームに所属していて「ギルティギア」にはあまり関わりがなかったので、新鮮な感じがします。で、今回のイラストを描き終わってから気づいたのですが、時期を考えるとバレンタインネタにしとけばよかったかなぁ……と、ちょっと後悔しています。やっぱりハダカにリボンのみ、みたいな。これからも「ギルティギア」シリーズのみならず、アークシステムワークスの他のタイトルも合わせて、どうぞよろしくお願いします。

アークシステムワークス
木村氏

ゼネラルディレクター

石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

2007年の所信表明

新年あけましておめでとうございます。皆様いかがお過ごしでしょうか。と、いまさらかつ月並みなあいさつで文字数を稼ぐといった、石渡の凡百から逸脱しない文才で2007年もこのコーナーの開幕です。

しかしながら不肖石渡、2007年こそ本気で飛躍の年と言えるよう大発奮するつもりでございます。まだまだ発表できる段階ではありませんが、2007年こそは私が勝負をかけた「作品」を気合を入れて皆様にお届けしたいという所存です。具体的なブツをお見せできるようになるのは、もうちょっと先のこととなりそうですが、お披露目のあかつきには温かく迎え入れてくれるとうれしい限りでございます。

それでは私やアークシステムワークスともども、皆様にとって2007年がブラボーな年となりますように！　本年もなにとぞよろしくお願いいたします。

我が社の忘年会で1等賞の32インチ液晶テレビをゲットしました!→

アークシステムワークス
木村氏

「ギルティギア」ファンならゲーマガは外せません!

みなさんこんにちは。アークシステムワークスでグラフィッカーをやっている木村と申します。先月に引き続いて、またまた描き下ろしコーナーを担当させてもらいました。今回のキャラクターは紗夢ですね。一緒に描かれているゲーマガの表紙は後付け感が全開なんですが……気のせいです。さて話は変わりまして、なんと私がキャラクターデザインを担当したニンテンドー DS タイトル「HOSHIGAMI」の発売が決定いたしました。ジャンルはシミュレーション RPG で、弊社ならではのやり込み要素が満載です。詳細についてはP141 で紹介されていますので、ぜひチェックしてくださいね。それでは「ギルティギア」と「HOSHIGAMI」をあわせて、今後ともアークシステムワークスをよろしくお願いします!

2007 APRIL

ゼネラルディレクター 石渡の小部屋

最近の食事事情

質問・疑問に何でもお答え!!

ごきげんよう皆さん。僕の生息地ではついに雪を見ないまま、暖かい風が頬を撫でるようになりました。このままだといつしか、我々の世代の息子や娘たちが「雪ってなぁに?」などと、おとぎ話をねだるような時代が来るかもしれませんね。

さて、今回は僕の『食生活』というお題ですが、基本的に僕の体内はカレーで構成されています。最低でも週に3回は食しています。「不健康かな?」などと考えつつも、カレーで病気知らず的な本を見つけて暴食。カレーこそ人類の至宝ですな。取り止めない話で申し訳ありませんが、ここで変なキャラクターを思いついたので聞いてください。「ファイヤー雪女」。いつかゲームに登場させましょう。

トッピングが売りの某カレーチェーン店にて。写真を見る限りカレーらしさは微塵も感じられません。→

「GGXXΛC」と「HOSHIGAMI」どっちで遊ぼうかしら…

どうもです。アークシステムワークスでグラフィッカーをやらせていただいています、木村と申します。先月、先々月に引き続いて、またまたゲーマガの描き下ろしコーナーを担当させていただくことになりました!! 今回のキャラクターはミリアです。どうも私が描くと座り姿が多いような気がします。とくにミリアはスカートの丈が短いので、座らせてみるといろいろと処理に困ったりします。さて、ゲーマガでも詳しい紹介記事が掲載されているのでご存知の方も多いかと思いますが、弊社から5月24日に発売予定の「HOSHIGAMI」というニンテンドーDS用タイトルのキャラクターイラストを担当させていただいてます。ほかにもゲームロゴやらオープニングムービーなど、各方面で力の入った仕事をさせてもらっていますので、そちらも併せてチェックしてくださいね。それでは「ギルティギア イグゼクス アクセントコア」と「HOSHIGAMI」も併せてよろしくお願いいたします。

2007 MAY

アークシステムワークス
木村氏

ゼネラルディレクター
石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

ひな人形のキャラクター性を考える

いよいよ春らしく陽の出入りや風に変化が感じられるようになりました。ご機嫌いかがでしょうか。さてこの時分、江戸幕府オフィシャルイベント「ひな祭り」がおっぱじまりましたが、皆様はこれについていかほどにご存じでしょうか? かく言う僕もひな人形&ひな壇は「クールな顔面」と「やたらいる」といった程度の印象しかないのですが、世間的には女の子の成長と幸福を祈願しまくっているそうです。しかしこの祭り、艶麗な趣の陰でその実態はなかなかにグレー。もともとは一生の災厄を人形に身代わりさせるという呪術めいた内容だったようで、「オッス! オラ人身御供」てなもんでしょうか。当初は人形は男女一対のみで、縁起物として扱うようになってから徐々にその人数を増やしていったようなのですが、まるで道連れを増やしていくかのような按配。ちなみに人形の総数に厳密な決まりはなく、その気になれば奴らは無限増殖が可能。さらに桃の節句の異名を持つこの行事、かつては祝日として扱われていたにもかかわらず、端午の節句にその座を奪われ、あえなく凡百の記念日の仲間入り。敗北の理由は"陽気のいい方を取った"というのだから、なるほどあの表情になるのも仕方がない。こんな恐ろしい逸話を背負ったキャラクター性ですから、ゲームの世界でアイテム or モンスターとして登場させてもいいのではと思う次第です。

ラジオの収録でパチさんと。しょぼくれている僕ですが、別に怒られているわけではありません。

まだ「GILTY GEAR GIG」、読み終わっていないのに！

アークシステムワークス
木村氏

皆さんどうもです。アークシステムワークスのグラフィッカー木村と申します。なんと今回で4カ月連続でこのコーナーを担当させていただきました。今回はディズィーです。いつもこのキャラを描くと、どうも過激な絵になってしまうので極力露出を抑えてみました。もっと柔らかそうな（？）絵もあったのですが、それはまたの機会に……。さて、いよいよ5月24日に弊社の「HOSHIGAMI」が発売になります。ただいま特典用などのイラストをせっせと描いておりますので、チェックして頂けるとうれしいです。それでは「HOSHIGAMI」と「ギルティギア イグゼクス アクセントコア」、弊社タイトルをよろしくお願いいたします。

2007 JUNE

ゼネラルディレクター 石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

こどもの日について

先月に引き続き祝日にまつわる話で恐縮だが、5月といえば大型連休。その中に「こどもの日」があります。皆さんは「こども」がなぜひらがなで表記されているかご存じでしょうか？ 乱暴に説明すると、「供」という漢字が「大人の手下」や「お供え物」を連想させるからだそうです。個人的に熟字訓だと思うのだが、そんなことより理由が気に食わない。俺の「供」に対するポジティブなイメージは皮肉にも差別表現と任命されたのか。しかしまぁ、受け手の感想など千差万別。揶揄することは控えよう。しかし、「それいつ決まったの？」と反芻してしまうような言葉の決まりごとは、もっと大々的に教えてほしいもの。「これ決めた奴、出てこいやぁ！(高田風)」である。そして「私が決めました！」と高らかに宣言してほしい。できるわけないが、勝手に決まったんだもの。「じゃあ石渡、お前が決めれんのか？」と思った人。そこだ！ あるじゃないか『一みんなで投票チャンネルー』が……。正味の話、デジタルの不正を管理することができれば、こいつは究極の民主主義ツールではないか……と大々的にぶち上げてみたものの、こんなオチでごめんなさい。

自分に大型連休などあるはずがなく、あるのは消費され尽くした大量の空き缶だけ……。

紗夢の自信作、試食してみるアル!!

皆さん、はじめまして。弊社作品の背景グラフィックをいじらせていただいている玉井と申します。もう入社２年目を迎えたのですが、このような場でイラストを描かせていただき、まことにありがとうございます。さて、PS2版「ギルティギア イグゼクス アクセントコア」がいよいよ発売になりますが、紗夢ステージの右端に龍のドットを地道に打ったのが私です。そんな縁（?）で今回紗夢を描いてみました。「かわいらしさ」を全面に押し出して描いたつもりですが、かわ…い・い……ですよね? 背景担当のくせに紗夢の後ろが真っ白なのはきっと逆光のせいです、たぶん。あとは、レンゲの中身が輪ゴムじゃないことを祈るばかりです。これからも頑張っていきたいと思いますので、どうぞ背景の仕事ぶりにも注目してみてください。

2007 JULY

アークシステムワークス
玉井氏

ゼネラルディレクター 石渡の小部屋

ジューンブライド

６月といえばジューンブライド……すなわち婚期連鎖爆発です。その由来は諸説あり、ポピュラーなものとしては６月（June）の名がローマ神話の恋愛の女神ジュノーから来ているとのこと。ヨーロッパはおおむね６月が大晴天という現実的な説もあります。しかし、残念ながら我らが日本では見事なまでに「梅雨」というメタリックブルーな時期なわけなんですね。にもかかわらず、国内でもジューンブライドが盛り上がるのは、商魂のコスモに目覚めた人間の努力なのでしょうか。見方を変えれば結婚という人生の一大イベントにおいて、人は「縁起」という不明瞭な「空気」でテンションを上げられることの表れなのかも。昨今、ロジカルに完成度の高いゲーム作りを目指しつつも、フラッシュや携帯ゲーム機のような感性のみに訴える作品も目立ってきました。ゲーム好きとしては「正直どうなの?」と疑問符を投げかけたくなる作品も多いわけですが、「なんとなく……」という空気が人気の秘密なのでしょうか? ネタ不足のゲーム業界は、この「空気」というものをまじめに解析する必要があるのかもしれませんね。

現在鋭意制作中の改訂版「GGX」画集の見本原稿をチェックする石渡氏。ファンのみなさまにお届けできるのもあともう少しです!

なかよし2人組のお散歩にゲーマガは欠かせません!

アークシステムワークス
梶氏

はじめまして、こんにちは。アークシステムワークス・デザイナーの梶と申します。入社して半年も経たない新参者にこのような素敵な機会を頂き、本当にありがとうございます。掲載される季節が夏とのことで、元気いっぱいで夏が似合いそうなジェリーフィッシュ快賊団のメイとディズィーを描かせて頂きました。メイはやんちゃ、ディズィーはおしとやか、と真逆のような性格のふたりですが姉妹のように仲が良さそうで好きな組み合わせです。それぞれの性格を表情で感じ取ってもらえればうれしいです。あと、製作中に先輩方のありがたい（?）ご指摘を頂き、ディズィーの下乳を無理矢理出しました。描いていてとても楽しかったです……ええ。これからも頑張ってゆきますので弊社のゲーム作品をよろしくお願いします。

2007 AUGUST

ゼネラルディレクター 石渡の小部屋

質問・疑問に何でもお答え!!

「ギルティ・ギア」のゲームアーカイブスについて

PS版「ギルティ・ギア」がPLAYSTATION Networkのゲームアーカイブスに収録され、PS3やPSPにダウンロードして遊べるようになりました。このゲームは開発期間を含めるともう10年も前の作品になります。専門学校生のころから温めていた企画ですが、現在とは頭のシナプスの働きが明らかに違う……ゲームバランスを重視するよりもアクションゲームの延長線上にある格闘ゲームとして作っていました。爽快感を重視し、ひとりで遊んでいても楽しめるゲーム……そんなことを考えたわけです。ちなみに、このゲームはソニーさんの製品チェックにワースト3に入ったり、声優のスタッフ比率が異様に高かったりと、逸話が尽きません。解説書も僕ひとりで書いているんですが、今見るととんでもない内容ばかりです。キャラクターストーリーに「優勝すればお前は自由になれる。光の下、あの女を犯し嬲り殺すこともできる……」なんて書いてあったりして、当時はちょっとネジがぶっとんでいました。（苦笑）

Wii版「GGXX∧C」をリモコンコントローラー&ヌンチャクでプレイする石渡氏。動作チェックのつもりが、普通に楽しんでおります。

ゲーマガと音楽があればいつでもゴキゲン!

はじめまして、アークシステムワークスのデザイナー湯之上です。主にエフェクトを担当していますが、久々にイラストを描かせて頂きましたがいかがでしょうか? どのキャラを描くか悩みながら石渡さんの画集(改訂版絶賛発売中です)を見ながら考えて、夏→暑い→薄着=イノという感じで決定しました。イノは好きなキャラでダークなイメージの彼女の違った表情が描ければと思い、僕の頭の中では壮大な完成形が展開されていたのですが実際はこんなんです。すみません……。しかし、描いてる最中は先輩方からの乳チェックが厳しく胸のラインだけ5度描き直して一番時間がかかった記憶があります(ようわからん)。まあ、そのような指導もあって無事完成させることができました。また機会があれば描かせて頂くかもしれないので、そのときはよろしくお願いします。

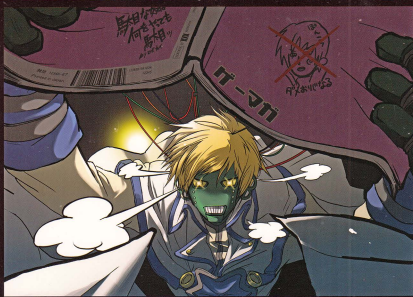
アークシステムワークス
湯之上氏

2007 SEPTEMBER

ゼネラルディレクター
石渡の小部屋
「GUILTY GEAR2」

質問・疑問に何でもお答え!!

皆様ご機嫌麗しゅう。さて、やぶからぼうでアレですが、万感胸に迫る思いでやっとこの発表にこぎつけました。「GUILTYGEAR2」をついにお披露目する機会をゲット! この作品の詳細についてはゲーマガの紹介記事にお任せするとして、今回は開発チームのこの作品にかける思いをだらだらと綴ろうと思います。とはいえ単純明快です。それはずばり「新しい対戦ツールを作りたい」ということ。ここであえて対戦ツールと称するのは、それがゲームのジャンルにとらわれずプレイヤー同士の思考やテクニックの真剣勝負を、正当かつドラマチックに表現出来る優れた作品の総称であると認識しているからです。つまり、「GUILTYGEAR2」は軽々しい発想の企画ではなく、ゲームクリエイトに携わる一開発者としての沽券にかけて、歴史に残る新しい作品を目指さんと制作されています。汗臭い気概を押し付けといて恐縮ですが、今後とも我々の作品を応援してくだされば幸いです。ご意見ご感想はどしどし受け付けたいです。では!

今回は読者プレゼントとして石渡氏サイン入り改訂版画集を1名様にプレゼント!(※ご注意:このプレゼントはすでに締め切りを終了しております)。

アークシステムワークス

いつかゲーマガもワガハイのモノに!

はじめまして。熱血が取り柄のグラフィッカー、有馬と申します。このたびは入社半年足らずの新人に、このような機会を与えていただき非常にありがたく思っております。今回は一番造形が好きなロボカイを描きました！　最初はこのポーズで細かい機械等を背景に置く予定でしたが、「いっそ手にゲーマガを持たせてみては？」というアドバイスを受けて実行したところ、こうなりました。「ギルティギア」らしさをイメージして、力強い雰囲気が出るよう心がけたつもりです。まだまだ未熟者ではありますが、よりおもしろいゲーム作りを目指して今後も精一杯日々精進していく所存です！　あと、いつか目からビームが出せるようになりますように。

2007 OCTOBER

ゼネラルディレクター

石渡の小部屋

「GG2」開発への想い

質問・疑問に何でもお答え!!

皆様ご機嫌麗しゅう。娯楽として、競技として、芸術として、コミュニティとして……ゲームに求められるものは人によってさまざまです。そ僕たちは求められるそれらをより研ぎ澄ましたものに、あるいは新たなるアイデアで表現することを命題とし、最終的にエンターテインメントとして世に送り出します。しかし近年、表現技術が進化したおかげでプレイヤーに受け身の姿勢を促す作品が多く見受けられるようになったような気も……。それだけゲームという文化が大衆的になってきたと感慨する一面もあるんですが、僕自身としては「ゲームとはかくありき」といった反骨的な作品を作りたい欲求に駆られるわけです。まぁ大層な御託を並べましたが、要するに骨太なゲーム性で人々になんとか認められないだろうかと、まことに身勝手ながらちょっと硬派な作品を鋭意制作中なわけです。カルシウム多量摂取で骨太どころか骨格がオリハルコンになっちゃった感じではありますが、あわよくば「GG2」がゲーム文化の歴史の枝別れを刻めればと考える日々です。

ヒゲの濃さが石渡氏の現在の忙しさを示すバロメーターになっています。

「ギルティギア」シリーズ、待望の最新作が登場!!

GUILTY GEAR II CHARACTER GIG

ギルティギア2 キャラクターギグ

PROFILE

■身長：181cm ■血液型：不明 ■体重：73kg ■出身：不明 ■誕生日：5月31日 ■アイタイプ：エメラルドグリーン ■趣味：斬新な形容詞を模索すること。苦手をひとつずつ克服すること ■大切なもの：みなぎる食欲。もうひとつは言えない ■嫌いなもの：苦手を克服しない奴と子ども扱いされること ■CV：宮崎 一成

Xbox 360
●アークシステムワークス
●ACT（メーレーアクション）
●1～4人プレイ●8,190円●11月29日発売予定
●CERO：C（15才以上対象）● Xbox LIVE 対応

ソルを「オヤジ」と慕い、ともに放浪の旅を続ける謎の青年。子ども扱いされることを嫌い、手にした棍棒を武器に戦う。生い立ちは不明だが、彼の存在が物語の核心になりそうだ。右目を覆う眼帯の下にはどんな秘密が!?

let's ROCK

「GUILTY GEAR 2」のココが見どころ!!

格闘アクションを越えた新たなゲーム性

Xbox 360でリリースされる最新作「ギルティギア2」の最大の特徴は、完全3D作品となっていること。2D作品だった「ギルティギア ゼクス」シリーズとは異なり、広大かつ立体的なフィールドを舞台にバトルを繰り広げていくのだ。また、単なる格闘アクションとは異なり、RTS（リアルタイム・ストラテジー）としてのゲーム性が盛り込まれている点にも注目したい。ソルやシンといったマスターキャラクターを操作しながら、サーヴァントやキャプチャーと呼ばれる配下のユニットに命令を下し、フィールドに点在する拠点を制圧していくがゲームのポイントになる。アクションで敵を倒すと同時に、敵の勢力を削ぐことが重視される戦略性の高い駆け引きが楽しめるのだ。もちろん、Xbox Liveにも完全対応。これまでにないジャンルの対戦ツールとして、世界規模で熱きバトルが楽しめるぞ。

アクションとストラテジーの融合!!

従来の1対1のバトルから、多数対多数のバトルに進化を遂げた「ギルティギア2」。しかし、2D作品譲りの爽快感あふれるゲーム性は健在で、覚醒必殺技やロマンキャンセル、サイクバーストといったシリーズならではのアクションが多数用意されている。

KY KISKE カイ=キスク

人類に宣戦布告をした異形の者〝GEAR〟に対抗すべく結成された元第二次聖騎士団団長。現在はイリュリア連王国の若き国王として政治手腕を振るう。愛刀である封雷剣は手放してしまっており、本作では大刀を手に戦う。

PROFILE

■身長：178cm ■血液型：AB型 ■体重：58kg ■出身：フランス ■誕生日：11月20日 ■趣味：ティーカップコレクション ■大切なもの：みんなの笑顔 ■嫌いなもの：ソル ■CV：草尾 毅

SOL BADGUY ソル=バッドガイ

宿敵である〝あの男〟を探し、賞金稼ぎとして旅を続ける物語の主人公。「ギルティギア ゼクス」シリーズとは異なり、本作では全身を覆う厚手の衣装に身を包み、封炎剣の形もより重厚感を増したものになっている。

PROFILE

■身長：184cm ■血液型：不明 ■体重：74kg ■出身：アメリカ ■誕生日：不明 ■趣味：QUEENを聴くこと ■大切なもの：QUEENの「シアーハートアタック」のレコード ■嫌いなもの：努力、がんばること ■CV：中田 譲治

Let's ROCK

「GUILTY GEAR 2」のココが見どころ!!

結末に向け、動き出すストーリー

独自の世界観と複雑に入り組んだ登場人物の相関関係が人気を博してきたシリーズだが、「ギルティギア2」ではいよいよ結末に向かってストーリーが大きく動き出していく。舞台はPLAYSTATION版「ギルティ・ギア」から数年後の世界。国際連合の管理下にあるGEARたちが突如消失する事件を発端に、ソルやシンたちが大いなる陰謀に巻き込まれていく。本作には副題として「オーバーチュア」、すなわち序章と名付けられているが、今後のタイトル展開によっては物語のすべての元凶であるソルが追う「あの男」の正体も明かされていくことだろう。

上記のほかにも右のようなマスターキャラクターが登場する予定。ソルとカイのほかに、2D作品でおなじみのキャラクターは登場するのだろうか!?

「ギルティギア2」で初登場となる新キャラクターのシン。その正体は一切不明だが、孤独を好むソルが彼を連れている理由が気になるところ。

DR.パラダイ

VALENTINE ヴァレンタイン

彼女が"鍵"と呼ぶ"何か"を探し求め、幾度となくソルとシンの前にあらわれる謎の少女。死神をイメージさせるコスチュームに身を包み、ルシフェロという紐で結ばれた風船のような僕(しもべ)を連れているが、彼女の目的は一体?

PROFILE

■身長:165cm ■血液型:O 型 ■体重:45kg ■出身:不明 ■誕生日:不明 ■趣味:無い ■大切なもの:無い ■嫌いなもの:無い ■眼中にあるもの:排除する必要が在るもの・回収する必要が在るもの ■CV:沢口 千恵

IZUNA イズナ

放蕩者のようなひょうひょうとした面持ちでソルとシンの前にあらわれる謎の男。狐のような大きな耳をした人外だが、人類に敵対するGEARとは異なりフレンドリーな存在のようだ。武器は腰に下げた日本刀。

PROFILE

■身長:182cm(耳込みで 204cm) ■血液型:不明 ■体重:68kg ■出身:不明 ■誕生日:8月3日 ■趣味:御当地油揚げの食い比べ・演歌 ■大切なもの:何とかなるさ・友達・愛着 ■嫌いなもの:可愛げのない排他思想・ものを大切にしない人・言及 ■CV:古澤 徹

構成・執筆	株式会社トリスター	発行人	新田光敏
デザイン	株式会社チタンヘッズ	販売	浦島弘行、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝
編集	ゲーマガ編集部(森 大和)	制作業務	植草光男
制作協力	アークシステムワークス株式会社	発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社
表紙イラスト	加藤勇樹(アークシステムワークス株式会社)		〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号
印刷・製本	錦明印刷株式会社		販売 TEL 03-5549-1201 編集 TEL 03-5549-1162

http://shop.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記 URL からお寄せください。

ソフトバンク クリエイティブ株式会社
ゲーマガ編集部・編
定価1,500円(税込)